



**MENINGKATKAN KECERDASAN *VISUAL-SPASIAL*  
ANAK USIA DINI DENGAN METODE BERMAIN  
*BUILDIN G-BLOCK* PADA KELOMPOK B6  
DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMA  
WANITA PERSATUAN PROVINSI  
BENGKULU**

**SKRIPSI**

**Oleh:**

**Santi Putri Juli  
NPM A1I010014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BENGKULU  
BENGKULU  
2014**



**MENINGKATKAN KECERDASAN *VISUAL-SPASIAL*  
ANAK USIA DINI DENGAN METODE BERMAIN  
*BUILDING-BLOCK* PADA KELOMPOK B6  
DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMA  
WANITA PERSATUAN PROVINSI  
BENGKULU**

**SKRIPSI**

**Diajukan Guna Memenuhi Salah Satu Persyaratan  
Memperoleh Gelar Sarjana Strata 1 Pada Program Studi  
Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan**

**Oleh:**

**Santi Putri Juli  
NPM A11010014**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN ANAK USIA DINI  
JURUSAN ILMU PENDIDIKAN  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS BENGKULU  
BENGKULU  
2014**

## SURAT PERNYATAAN BEBAS PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Lengkap :Santi Putri Juli

NPM :A1i010014

Fakultas /Prodi :Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis adalah karya saya sendiri dan bebas dari segala macam bentuk plagiat atau tindakan yang melanggar etika keilmuan.

Demikianlah, jika kemudian hari ternyata pernyataan saya tidak benar, semua akibat yang ditimbulkan sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sendiri dan saya bersedia menerima sanksi sesuai hukum yang berlaku.

Bengkulu, 03 juni 2014

METERAI  
TEMPEL

DB8C8EACF273460503

6000



DJP

Santi Putri Juli

A1i010014

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO:

*"Semua kesulitan dan perjuangan sesungguhnya adalah proses dalam mencapai titik kesuksesan, tidak ada kesuksesan tanpa kesulitan dan hanya doa semangat kedua orang tua mengantar semua ini ketitik kesuksesan."*

### PERSEMBAHAN:

*Dengan penuh rasa syukur skripsi ini kupersembahkan untuk mereka yang telah menghantarkan keberhasilanku dalam susah maupun senang.*

- 1. Kepada kedua orang tua ku bapak tersayang **Zan Zul sihari** dan ibu tercinta **Hartinsi**, yang selalu memberikan semangat, dukungan dan materi serta doa yang menyertai anandamu ini, dan slalu berusaha demi tercapainya cita-cita anandamu, terima kasih bapak dan ibu atas semua yang telah engkau berikan kepadaku, sehingga aku berhasil dalam menggapai cita-cita ku.*
- 2. Untuk kedua adek ku **inga Ella** dan **adek Erli**, yang slalu memberikan doa, semangat dan dukungan untuk keberhasilan ku, dan tak lupa aku doakan semoga adek-adek ku berhasil nantinya dalam mencapai cita-citanya, Aminnn*
- 3. Nenek, beserta keluarga besarku telah banyak memberikan aku dukungan sehingga aku dapat menyelesaikan akademik ini, aku ucapkan terima kasih.*
- 4. Teman-teman seperjuangan ku angkatan 2010 terkhusus (tew, fhy, wika, leni, rika, retno, asri, bella, vika, retno, iis dan twink, wiga), sukses slalu buat kita.*
- 5. Kosan Andika gang juita yang telah menemani ku selama 4 tahun lama nya yang telah memberikan suka cita.*
- 6. Untuk orang terkasih, saya ucapkan terima kasih telah memberikan bahu untuk aku bersandar dan doaku kepadamu **"agar kamu senatiasa bersemangat dalam mencapai gelar S. Hut mu semoga cepat nyusul "(R,T)"***
- 7. Almamaterku Tercinta.*
- 8. HMI Organisasiku*



# **IMPROVE INTELLIGENCE VISUAL-SPASIAL THE EARLY CHILDHOOD BY PLAYING METHOD BUILDING-BLOCK ON GROUP B IN TK DHARMA OF WOMEN UNITED PROVINSI BENGKULU**

**BY:**

**SANTI PUTRI JULI  
A1I010014**

## **Abstract**

The problem in this study is wheater the method of playing building-block con improve visual-spasial intelligencie to early childhood, the purpose of this action research top find out how his son poured blocks this study is an class action research study. The subjek of the study B6 TK Dharma group of women united provinsi Bengkulu. It has 12 people with the details of 4 boy and 8 girls. Classroom action research was conducated in two cyles siklus in every siclus here are four meeting. Colleting data is done is oush observations and analysi docoumentions. The result show that the method can improve intelegence in the playing buildin-block of visual-spasial result proved by looking at the result of the calculation in very activity has increased every meeting. Study as been proved that the method building-block playing can inprove visual-spasial intelligence early childhood.

**Keyword:** *Intelligence visual-spasial - Building-block*

**MENINGKATKAN KECERDASAN *VISUAL-SPASIAL* ANAK  
USIA DINI DENGAN METODE BERMAIN *BUILDING-BLOCK*  
PADA KELOMPOK B6  
DI TAMAN KANAK-KANAK DHARMA  
WANITA PERSATUAN PROVINSI  
BENGKULU**

**Oleh:  
SANTI PUTRI JULI  
A1I010014**

**Abstrak**

Masalah dalam penelitian ini adalah apakah dengan metode bermain *building-block* dapat meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* pada anak usia dini. Tujuan dari penelitian tindakan kelas ini untuk mengetahui bagaimana anak menunjukkan idenya dengan menggunakan balok-balok. Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Subjek penelitian ini yaitu kelompok B6 TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu. Berjumlah 12 orang anak dengan rincian 4 anak laki-laki dan 8 anak perempuan. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan dengan dua siklus. Setiap siklus ada empat kali pertemuan. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi dan dokumentasi. Hasil analisis data menunjukkan bahwa dengan metode bermain *building-block* dapat meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak usia dini. Hasil belajar yang dibuktikan dengan melihat hasil perhitungan setiap kegiatan mengalami peningkatan setiap pertemuannya. Penelitian ini telah membuktikan bahwa dengan metode bermain *building-block* dapat meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak usia dini.

**Kata kunci:** kecerdasan *visual-spasial -building-block*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan Rahmat dan Hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul “ **Meningkatan Kecerdasan *Visual-Spasial* Anak Usia Dini dengan Metode Bermain *Building Block*”**”.

Skripsi ini merupakan salah satu persyaratan untuk penulisan Skripsi pada Program Studi Pendidikan Anak Usia Dini Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu. Dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis telah banyak dibantu oleh berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. H. Rambat Nur Sasongko, M. Pd selaku Dekan Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Bengkulu yang telah memberikan memberikan izin untuk penelitian selama proses penyelesaian skripsi ini.
2. Dr. Manap Soemantri M. Pd selaku ketua Jurusan prodi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bengkulu yang telah mendukung selama proses penyelesaian skripsi ini.
3. Drs. H. M. Nasirun, M. Pd selaku ketua prodi Pendidikan Anak Usia Dini Universitas Bengkulu sekaligus penguji proposal dan skripsi ini yang telah memberikan masukan dan bimbingan dalam menyelesaikan skripsi ini.
4. Dra. Sri Saparahayuningsih, M. Pd selaku Pembimbing Utama yang telah memberikan banyak masukan, bimbingan, arahan dan motivasi dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Dra. Anni Suprapti, MS. Psi selaku dosen pembimbing Pendamping, yang telah memberikan banyak masukan, bimbingan, arahan dan motivasi dalam menyelesaikan proposal ini.
6. Ibu Sumarsih, Dra., M. Pd. sebagai pembimbing akademik telah memberikan saran dan motivasi kepada penulis.
7. H Normansyam, M. Pd sebagai penguji proposal yang telah banyak memberikan pengarahan.

8. Wembrayarli, S. Pd.,M.Sn sebagai penguji skripsi yang telah memberikan pengarahan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Kepala sekolah TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu Ibu Mujirah, S. Pd yang telah memberikan izin bagi penulis untuk melakukan penelitian.
10. Ibu Tri Sulastris selaku guru kelas B6 TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu, dan keluarga besar TK Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu yang semuanya telah membantu sehingga penulis dapat melaksanakan penelitian ini dengan baik dan lancar.

Penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini masih banyak terdapat kekurangan diberbagai aspek yang memerlukan penyempurnaan. Oleh karena itu penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun. Dan semoga skripsi ini bermanfaat bagi pembaca dan pihak-pihak terkait.

Bengkulu, 03 Juni 2014

penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>ABSTRACT .....</b>	<b>x</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>xi</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR BAGAN.....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xvii</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Area Dan Fokus Penelitian .....	7
C. Pembatasan Fokus Penelitian .....	7
D. Rumusan Masalah .....	8
E. Tujuan Penelitian .....	8
F. Manfaat hasil penelitian .....	9
<b>BAB II. KAJIAN PUSTAKA</b>	
A.Deskripsi Teor\itik.....	10
1.Perkembangan Kecerdasan Pada Anak Usia Dini .....	10
a)Pengertian Kecerdasan .....	10
b)Jenis-jenis Kecerdasan .....	11
c)Kecerdasan Visual-spasial.....	13
1.Pengertian Kecerdasan Visual-spasial .....	13
2.Aspek Kecerdasan Visual-spasial .....	15
3.Karakteristik Kecerdasan Visual-spasial .....	17
4.Jenis-jenis Kecerdasan Visual-Spasial.....	18
5.Cara Mengembangkan Kecerdasan Visual-Spasial .....	19
2.Bermain Building Block Untuk Meningkatkan Kecerdasan Visual- Spasial Anak Usia Dini .....	21
A.Bermain Building Block .....	21
1) Bermain .....	21
2) Building Block .....	22
3) Jenis-jenis Balok .....	22
4) Tahap-tahapan Bermain Building Block.....	23
5) Merangsang imajinasi anak .....	25



6) Langkah-langkah Bermain Building Block .....	26
B. Penelitian Yang Relevan .....	28
C. Paradigma Penelitian .....	29
D. Hipotesis Penelitian .....	30
<b>BAB III. METODELOGI PENELITIAN</b>	
A. Jenis Penelitian .....	31.
B. Tempat Dan Waktu Penelitian .....	31
C. Subjek Penelitian .....	32
D. Prosedur Penelitian .....	32
E. Hasil penelitian .....	33
F. Peran Dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian .....	38
G. Instrument-instrumen Pengumpulan Data Yang Digunakan .....	39
H. Tehnik Pengumpulan data.....	39
1. Observasi.....	39
2. Dokumentasi.....	40
I. Teknik Analisis Data.....	40
1. Lembar Observasi Aktivitas Anak .....	40
2. Penilaian Rata-rata .....	41
3. Penilaian Untuk Ketuntasan Belajar .....	41
J. Indikator Keberhasilan.....	42
K. Pertanggungjawaban Penelitian .....	42
<b>BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN PENELITIAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	43
1. Deskripsi Siklus I .....	44
2. Deskripsi Siklus II .....	78
3. Hasil Siklus I dan Siklus II.....	108
B. Pembahasan hasil Penelitian .....	109
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	113
B. Saran .....	114
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>115</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>117</b>
<b>RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>170</b>

## DAFTAR BAGAN

	<b>Halaman</b>
Bagan 2.1 .....	29
Bagan 3.3 .....	33

## DAFTAR TABEL

	<b>Halaman</b>
Tabel 3.1 Jadwal pelaksanaan tindakan kelas .....	32
Tabel 3.2 Kegiatan siklus I dan II .....	35
Tabel 3.3 Lembar Observasi kegiatan anak .....	40
Tabel 3.4 Kriteria keberhasilan belajar anak dalam % .....	42
Tabel 4.1 Hasil pengamatan Siklus I Pertemuan Pertama .....	48
Tabel 4.2 Kecerdasan <i>visual-spasial</i> siklus I pertemuan pertama .....	50
Tabel 4.3 Hasil pengamatan Siklus I Pertemuan kedua .....	54
Tabel 4.4 Kecerdasan visual spasial pada siklus I pertemuan kedua .....	56
Tabel 4.5 Hasil pengamatan Siklus I Pertemuan ketiga .....	62
Tabel 4.6 Kecerdasan visual-spasial pertemuan ketiga .....	72
Tabel 4.7 Hasil pengamatan Siklus I Pertemuan keempat .....	71
Tabel 4.8 Kecerdasan visual-spasial pertemuan keempat .....	70
Tabel 4.9 Rekapitulasi Kecerdasan <i>Visual-Spasial</i> Block siklus I .....	72
Tabel 4.10 Observasi Aktivitas Guru .....	75
Tabel 4.11 Hasil pengamatan Siklus II pertemuan pertama .....	80
Tabel 4.12 Kecerdasan <i>visual-spasial</i> siklus II pertemuan pertama .....	82
Tabel 4.13 Hasil pengamatan Siklus II Pertemuan kedua .....	86
Tabel 4.14 Kecerdasan visual spasial dengan metode bermain building .....	88
Tabel 4.15 Hasil pengamatan Siklus II pertemuan ketiga .....	93
Tabel 4.16 Kecerdasan visual spasial dengan metode bermain building .....	95
Tabel 4.17 Hasil pengamatan Siklus II pertemuan keempat .....	99
Tabel 4.18 Kecerdasan visual spasial dengan metode bermain building .....	101
Tabel 4.19 Rekapitulasi Kecerdasan <i>Visual-Spasial</i> .....	102
Tabel 4.20 Observasi Aktivitas Guru .....	106
Tabel 4.21 Rekapitulasi Ketuntasan Anak Siklus I dan II .....	106

## DAFTAR LAMPIRAN

	<b>Halaman</b>
Lampiran 1 Daftar nama anak.....	115
Lampiran 2 Pedoman observasi .....	116
Lampiran 3 Rencana kegiatan Mingguan .....	118
Lampiran 4 Rencana Kegiatan Harian .....	119
Lampiran 5 Hasil Observasi Kecerdasan Visual-Spasial Anak .....	120
Lampiran 6 Hasil Observasi Aktivitas Guru.....	121
Lampiran 7 Foto Kegiatan Pembelajaran.....	122
Lampiran 8 Surat Izin Penelitian dari Universitas Bengkulu .....	123
Lampiran 9 Surat Rekomendasi Penelitian.....	124
Lampiran 10 Surat Kesediaan Menjadi teman Sejawat .....	125
Lampiran 11 Surat Keterangan Selesai Penelitian .....	126
Lampiran 12 Riwayat Hidup.....	127

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD) merupakan pendidikan yang paling mendasar dan menempati kedudukan sebagai masa *golden age* dan sangat strategis dalam pengembangan sumber daya manusia (Direktorat PAUD, 2005). Dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab 1 pasal 1 ayat 14, menegaskan bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini adalah suatu upaya pembinaan yang ditujukan kepada anak sejak lahir sampai dengan usia 6 tahun yang dilakukan melalui pemberian rangsangan pendidikan untuk membantu pertumbuhan dan perkembangan jasmani dan rohani agar anak memiliki kesiapan dalam memasuki pendidikan lebih lanjut”.

Pendidikan Nasional pada pasal 28 Ayat 1 menyebutkan bahwa “Pendidikan anak usia dini diselenggarakan sebelum jenjang pendidikan dasar”. Selanjutnya disebutkan dalam Pasal 28 ayat 2 bahwa “Pendidikan Anak Usia Dini dapat diselenggarakan melalui jalur pendidikan formal, nonformal, dan/atau informal”. Lebih dijelaskan lagi pada Pasal 28 ayat 3 bahwa “Pendidikan anak usia dini pada jalur pendidikan formal berbentuk Taman Kanak-kanak (TK), Raudhatul Atfal (RA), atau bentuk lain sederajat.

Pendidikan anak usia dini pada dasarnya harus meliputi aspek keilmuan yang menunjang kehidupan anak dan terkait dengan perkembangan anak.



Berdasarkan aspek *pedagogis*, masa usia dini merupakan masa peletak dasar atau pondasi bagi pertumbuhan dan perkembangan selanjutnya, artinya masa kanak-kanak yang bahagia merupakan dasar bagi keberhasilan dimasa yang akan datang dan begitu juga sebaliknya. Sementara itu dari segi empiris, banyak sekali penelitian yang menyimpulkan bahwa Pendidikan Anak Usia Dini sangat penting, seperti penjelasan bahwa ketika manusia lahir, kelengkapan organisasi otak memuat 100-200 milyar perkembangan potensi tertinggi, tetapi hasil riset membuktikan bahwa 5% dari potensi otak anak terpakai. Hal itu disebabkan kurangnya stimulasi yang mengoptimalkan fungsi otak (Yuliani, 2012:10).

Berdasarkan fungsi otak, maka keberhasilan anak berkaitan dengan kecerdasannya, namun sesungguhnya kecerdasan anak sangatlah berbeda dengan kecerdasan orang dewasa. Jika orang dewasa lebih identik dengan kemampuan mengatasi masalah dengan produk pemikirannya, kecerdasan anak lebih identik dengan imajinasi dan fantasinya dalam bermain. Ketika orang dewasa menemukan masalah maka ia akan berpikir keras untuk memecahkan masalahnya, namun ketika anak-anak mendapatkan suatu hambatan, rintangan, dan tantangan maka anak-anak akan lebih cenderung berimajinasi untuk dapat mengatasinya (Suyadi, 2010:144).

Berdasarkan dengan fungsi otak anak diatas kecerdasan anak sangat berpengaruh, kecerdasan dalam paradigma *multiple intelligences* menurut Gardner (dalam Musfiroh 2009: 1.5) diidentifikasi sebagai kemampuan yang mempunyai tiga komponen utama, yakni: (1) kemampuan untuk

menyelesaikan masalah yang terjadi dalam kehidupan sehari-hari, (2) kemampuan untuk menghasilkan persoalan-persoalan baru yang dihadapi untuk diselesaikan, dan (3) kemampuan untuk menciptakan sesuatu atau menawarkan jasa yang akan menimbulkan penghargaan dalam budaya seseorang. Oleh karena itu sangatlah penting sekali seorang guru PAUD untuk memahami dan mengoptimalkan setiap aspek perkembangan dan kecerdasan anak agar kecerdasan anak berkembang secara optimal.

Berdasarkan konsep *multiple intelligence* Gardner dalam (Yuliani, 2012 :185-190), setiap anak memiliki 9 kecerdasan yang meliputi: (1) kecerdasan linguistik, adalah kecerdasan dalam mengelolah kata, (2) kecerdasan logika-matematika, adalah kecerdasan dalam hal angka, (3) kecerdasan fisik-kinestetik, adalah suatu kecerdasan yang melakukan gerakan-gerakan yang bagus, (4) kecerdasan visual-spasial, merupakan salah satu bagian dari kecerdasan jamak yang berhubungan erat dengan kemampuan untuk memvisualisasikan gambar didalam pikiran seseorang, (5) kecerdasan intrapersonal, adalah kemampuan diri kita untuk berfikir secara reflektif, (6) kecerdasan interpersonal adalah berfikir lewat berkomunikasi dengan orang lain, (7) kecerdasan musikal yaitu kemampuan mengenai bentuk-bentuk musical, (8) kecerdasan naturalis yaitu keahlian mengenali dan mengategorikan spesies dilingkungan sekitar, (9) kecerdasan spritual adalah kecerdasan dalam memandang makna dan hakikat kehidupan ini semua dengan kodrat manusia sebagai mahluk Tuhan Yang Maha Esa.

Dari 9 kecerdasan diatas, salah satu kecerdasan tersebut yang dapat membantu anak dalam proses belajar serta mengenali lingkungan sekitarnya khususnya dengan berimajinasi, mengenal bentuk, ukuran dan warna, yaitu kecerdasan yang berkaitan dengan kepekaan dalam memadukan kegiatan persepsi visual (mata) maupun pikiran serta kemampuan mentransformasikan persepsi visual-spasial seperti yang dilakukan dalam kegiatan melukis, mendesain pola, dan merancang bangunan. Kecerdasan ini melibatkan kepekaan terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, luas, dan hubungan-hubungan yang ada diantara unsur-unsur itu (Ali, 2002: 139).

Anak-anak dengan kecerdasan *visual-spasial* yang tinggi cenderung berpikir dengan berimajinasi. Kecerdasan *visual-spasial* adalah kemampuan untuk membentuk suatu gambaran tentang tata ruang didalam pikiran, anak kaya khayalan internal (*internal imagery*) sehingga cenderung imajinatif dan kreatif. Anak-anak dengan kecerdasan visual-spasial yang tinggi berpikir dengan gambar dan imej (*image*). Biasanya mereka menyukai kegiatan bermain *Puzzle*, menggambar, bermain balok, bermain *maze*, membangun bentuk, serta berimajinasi membentuk bangunan-bangunan lewat permainan (<http://ayahbundaazzam.wordpress.com>) diunduh pada 12/12/2013/13:00 wib).

Menurut Gardner dalam Yuliani (2012:191) kecerdasan *visual-spasial* pada anak dapat dikembangkan dengan berbagai cara salah satunya adalah mengatur dan merancang, kejelian anak untuk mengatur dan merancang, juga dapat diasah dengan mengajaknya dalam kegiatan mengatur ruang dirumah.

Kegiatan seperti ini juga baik untuk meningkatkan kepercayaan diri anak, bahwa ia mampu memutuskan sesuatu.

Berdasarkan uraian di atas anak-anak yang mengetahui bentuk, ukuran dan warna adalah anak-anak yang cenderung memiliki kecerdasan visual-spasial, banyak sekali manfaat untuk anak mempelajari bentuk, ukuran dan warna, Jadi untuk meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak dapat dikembangkan dengan bermain balok berdasarkan konsep bentuk, ukuran dan warna. Menurut Dodge dalam Masnipal ( 2013: 294), banyak sekali manfaat dari bermain *Building Block* bagi perkembangan anak, baik fisik dan koordinasi otot, emosi, ekspresi kreatif, dan perkembangan indra, dan belajar konsep bentuk, ukuran, dan nilai jumlah.

Bermain dengan balok memberikan anak-anak sebuah kesempatan untuk menciptakan gambar dalam bentuk kongkrit. Dengan bermain *Building Block* tidak hanya mengasah kecerdasan *visual-spasial* anak tetapi juga dapat mengembangkan ekspresi kreatif, belajar kognitif, keterampilan kognitif, keterampilan manipulatif, dan imajinasi. *Building* (membangun) juga sangat bagus untuk perkembangan anak dalam berimajinasi dan merancang. Oleh karena itu sangat disarankan apabila anak-anak melakukan kegiatan membangun atau merancang. Balok dipilih sebagai alat untuk anak-anak bermain karena anak-anak menyukai permainan merancangan bangunan.

Selain itu, balok juga mudah untuk didapat di lingkungan rumah dan merancang bangunannya bisa dilakukan didalam ruangan atau diluar ruangan. Dalam menciptakan berbagai bentuk balok biaya yang digunakan relatif

terjangkau, sehingga guru dapat melakukan kegiatan ini tanpa mengeluarkan biaya yang mahal. Anak-anak tampak sangat menyukai balok. Melalui merancang dan membangun sebuah bangunan istana dan rumah, diharapkan anak semakin menyukai kegiatan bermain *Building Block*.

Pentingnya bagi anak mengoptimalkan kecerdasan *visual-spasial* dengan bermain balok maka berdasarkan pengamatan yang telah dilakukan observasi saat kegiatan PPL pada semester ganjil, tahun ajaran 2013/2014, tepatnya pada tanggal 5 Oktober s/d 15 November 2013 di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu, ditemukan bahwa di kelas B6 dari 12 orang anak, hanya 1 orang anak yang dapat mengenal warna dengan benar dan tidak ragu lagi, pada aspek mengenal ukuran, nama bentuk dan menuangkan ide dalam bentuk merancang, semua anak masih mengalami kesulitan.

Pada masa anak usia dini bermain merupakan bagian yang amat penting dalam tumbuh kembang anak untuk menjadi manusia yang seutuhnya, bagi anak bermain adalah kegiatan yang menyenangkan tanpa memikirkan hasil akhir. Melalui bermain ini anak bisa mencapai perkembangan fisik, intelektual, emosi dan sosial anak. *Block* adalah alat yang bermanfaat untuk mengajarkan anak tentang konsep ukuran, bentuk, dan warna (Kend, 2006: 32). *Building* adalah kegiatan konstruksional proses membangun, melalui permainan konstruksional anak-anak dapat mengembangkan ekspresi kreatif, belajar kognitif, keterampilan kognitif, keterampilan manipulatif, imajinasi dan aspek dramatis (Somerset, 1968: 290).



Berdasarkan uraian diatas, maka peneliti mengangkat judul “Meningkatkan Kecerdasan Visual Spasial Anak Usia Dini Dengan Metode Bermain *Building Block*, Pada Kelompok B6 Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu.

## **B. Identifikasi Area dan Focus Penelitian**

Area dan fokus penelitian ini adalah tentang meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak. Kecerdasan *visual-spasial* anak berkaitan dengan bentuk, ukuran dan warna, karena kecerdasan *visual-spasial* anak berkaitan dengan bentuk, ukuran dan warna maka kecerdasan *visual-spasial* anak dapat ditingkatkan dengan konsep bentuk, ukuran dan warna. Konsep bentuk, ukuran dan warna dapat dikembangkan dengan konsep balok, untuk mengajarkan konsep balok, bentuk, ukuran dan warna dapat diajarkan dengan strategi pembelajaran bermain. Bermain banyak jenisnya, jenis bermain dengan balok termasuk jenis permainan pembangunan, maka dari itu penelitian ini difokuskan pada bermain bangunan.

## **C. Pembatasan Fokus Penelitian**

Penelitian tindakan kelas yang dilakukan terbatas pada aktualisasi kecerdasan *visual-spasial* anak usia dini dalam aspek bentuk, warna dan ukuran dengan metode bermain *building block* Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita Provinsi Bengkulu.

#### **D. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian secara umum adalah “Apakah dengan metode bermain *building block* dapat meningkatkan kecerdasan visual-spasial anak usia dini ?”

Adapun sub masalah yang dirumuskan dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah dengan bermain *building block* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri?
2. Apakah dengan bermain *building block* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna?
3. Apakah dengan bermain *building block* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal ukuran?
4. Apakah dengan bermain *building block* dapat meningkatkan hasil/prodak anak dalam merancang bangunan?

#### **E. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan uraian permasalahan diatas, dapat dirumuskan bahwa penelitian ini bertujuan umum untuk mengetahui kontribusi bermain *building block* dalam meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak usia dini. Adapun tujuan khusus penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kontribusi bermain *building block* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal bentuk-bentuk geometri.
2. Untuk mengetahui kontribusi bermain *building block* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna.

3. Untuk mengetahui kontribusi bermain *building block* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal ukuran.
4. Untuk mengetahui kontribusi bermain *building block* dapat meningkatkan hasil/prodak anak dalam merancang bangunan.

#### **F. Manfaat Hasil Penelitian**

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini adalah :

##### **1. Manfaat Bagi Anak**

- a. Dapat meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak.
- b. Dapat meningkatkan kemampuan berimajinasi anak dalam bentuk bermain *building block*.
- c. Dapat meningkatkan kemampuan anak dalam menuangkan idenya dalam bermain *building block*.
- d. Dapat meningkatkan pengenalan bentuk-bentuk geometri.
- e. Dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal warna.
- f. Dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal ukuran.

##### **2. Manfaat Bagi Guru**

- a. Dapat meningkatkan keterampilan guru dalam memilih pembelajaran yang mengacu pada kecerdasan yang tepat dan sesuai dengan minat anak.
- b. Dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran dan profesional guru dalam melakukan pembelajaran.
- c. Dapat meningkatkan keterampilan guru dalam penggunaan metode yang tepat dalam proses pembelajaran.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Deskripsi Teori**

##### **1. Perkembangan Kecerdasan Pada Anak Usia Dini**

###### **a) Pengertian Kecerdasan**

Berdasarkan konsep kecerdasan Gardner dalam Suyadi (2009: 27) mengemukakan bahwa kecerdasan yang sesungguhnya adalah kecerdasan yang mampu difungsikan sebagai *problem solver* berbagai masalah kehidupan. Selanjutnya Busthomi (2012: 42) bahwa kecerdasan dipahami pada dua tingkat yakni: kecerdasan sebagai suatu kemampuan untuk memahami informasi yang membentuk pengetahuan dan kesadaran sebagai kemampuan untuk memproses informasi sehingga masalah-masalah yang kita hadapi dapat dipecahkan dan pengetahuan pun bertambah.

Menurut Musfiroh (2008: 1.3) bahwa kecerdasan dapat dilihat dari pendekatan teori neurobiologis, pendekatan teori psikometer dan pendekatan teori perkembangan. Berdasarkan pendekatan psikometris, kecerdasan dipandang sebagai sifat psikologis yang berbeda pada setiap individu.

Kecerdasan merupakan kemampuan yang memiliki tiga komponen menurut Gardner dalam Ali (2003: 106) yakni: (1) kemampuan memecahkan suatu masalah, (2) kemampuan untuk menciptakan masalah baru untuk dipecahkan, (3) kemampuann untuk menciptakan sesuatu.

Kemudian Amstrong berpendapat dalam Musfiroh (2008: 1.5) Setiap anak memiliki kapasitas untuk memiliki sembilan kecerdasan, kecerdasan-kecerdasan tersebut ada yang sangat berkembang, cukup berkembang, dan kurang berkembang. anak pada umumnya dapat mengembangkan semua kecerdasannya hingga tingkat penguasaan yang memadai. Kecerdasan bekerja bersamaan dalam kegiatan sehari-hari, anak memiliki berbagai cara untuk menunjukkan kecerdasannya dalam setiap kategori.

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan merupakan kemampuan untuk menerima, memproses dan memahami informasi sehingga masalah yang dihadapi dapat diselesaikan, dan pengetahuan pun akan bertambah. Secara singkat kecerdasan merupakan kemampuan untuk mengatasi masalah.

#### b) Jenis-Jenis Kecerdasan

Gardner dalam Musfiroh (2008: 1.7-1.8) mengemukakan bahwa kecerdasan memiliki karakteristik konsep yang berbeda, semua kecerdasan itu berbeda-beda, tetapi semuanya sederajat. Semua kecerdasan dapat dieksplorasi, ditumbuhkan, dan dikembangkan secara optimal. Seseorang dapat membangun kekuatan kecerdasan yang dimilikinya. Kecerdasan dimulai dengan kemampuan membuat pola dasar, kecerdasan dapat diekspresikan melalui rentang pengajaran profesi dan hobi, dan ada kemungkinan seorang anak berada pada kondisi “berisiko” sehingga apabila mereka tidak memperoleh bantuan khusus,



mereka akan mengalami kegagalan dalam menyelesaikan tugas-tugas tertentu yang melibatkan kecerdasan tersebut. Semua orang memiliki kecerdasan yang berbeda-beda dapat dilihat dari potensi bawaan merupakan faktor keturunan (*heredity factor*), yang merupakan suatu kemampuan awal yang anak dimiliki oleh setiap individu yang baru dilahirkan untuk beradaptasi dengan lingkungannya.

Potensi bawaan seorang anak tidak saja berisi kemampuan yang berhubungan dengan fisik (postur tubuh dan pertumbuhan orang-orang fisik), tetapi berhubungan juga dengan psikis. Secara umum, potensi bawaan melukiskan gambaran yang utuh tentang anak dan hanya akan terwujud secara nyata jika mendapat rangsangan. Artinya keterlambatan memberikan rangsangan memungkinkan potensi bawaan tidak berkembang secara optimal (Sujiono, 2011: 180).

Dilihat dari faktor bawaannya, setiap anak memiliki kecerdasan yang berbeda-beda tetapi semua individual memiliki sembilan kecerdasan seperti yang dikemukakan Gardner dalam Yuliani, (2011: 185) terdiri dari: kecerdasan linguistik, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan fisik/kinestetik, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan musikal, kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan spiritual.

Kecerdasan menurut Gardner dalam (Yuliani 2009: 184) terdiri dari 9 kecerdasan yaitu: kecerdasan linguistik, kecerdasan logika-matematika, kecerdasan fisik/kinestetik, kecerdasan visual-spasial, kecerdasan musikal,

kecerdasan intrapersonal, kecerdasan interpersonal, kecerdasan naturalis dan kecerdasan spiritual. Dari kesembilan kecerdasan tersebut, penelitian ini hanya memfokuskan pada kecerdasan *visual-spasial* saja.

c) Kecerdasan *visual-spasial*

1. Pengertian Kecerdasan *visual-spasial*

Beragam pengertian yang dikemukakan para pakar mengenai kecerdasan *visual-spasial*. Ali (2003: 123) kecerdasan *visual-spasial* adalah kumpulan dari berbagai keahlian yang saling berkaitan, keahlian ini meliputi kemampuan membedakan secara *visual* mengenali bentuk dan warna, gambaran mental, daya pikir ruang, manipulasi gambar dan duplikasi gambar baik yang berasal dari dalam diri (secara mental) maupun yang berasal dari luar. Didalamnya termasuk kemampuan memvisualisasikan dan secara tepat mengorientasikan diri sendiri kedalam matriks *visual-spasial*.

Selain itu, menurut Armstrong dalam Musfiroh, (2008: 1.15) kecerdasan *visual-spasial* ditandai dengan kepekaan mempersepsi secara akurat dan mentransformasi persepsi awal, seseorang yang memiliki kecerdasan ini cenderung menyukai bangunan, apresiasi seni, desain, dan efektif dalam membuat koordinasi warna, membuat bentuk, menciptakan serta dapat membayangkan secara detil benda-benda, dan juga seorang yang cenderung memiliki kecerdasan *visual-spasial* suka melukis, membuat sketsa, bermain game ruang, berpikir dalam image atau bentuk. Anak yang cerdas dalam *visual-spasial* terkesan kreatif,

memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara *visual* dan *spasial* dalam bentuk gambar atau bentuk yang terlihat mata.

Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat disimpulkan bahwa kecerdasan *visual-spasial* yaitu kemampuan mentransformasi persepsi awal kemudian membuat persepsi *visual-spasial* kedalam berbagai bentuk, misalnya: kedalam permainan *building block*

Menurut Gardner dalam Musfiroh, (2008: 4.4) kecerdasan dalam *multiple intelligences* memiliki lokasi khusus dalam otak manusia, sistem *neuorologis* kecerdasan *visual-spasail* terletak di *hemisfer* kanan bagian belakang atau di *lobus oksipitalis*. *Lobus oksipitalis* kanan dan kiri menerima dan mengelolah informasi visual, *lobus oksipitalis* paling ujung belakang merupakan pusat penglihatan primer, meliputi ketajaman dan keluasan penglihatan, selain itu *lobus oksipitalis* juga berfungsi untuk mengenali bentuk, mengenali posisi garis, derajat kemiringan garis, kemampuan melihat warna, dan mengidentifikasi gerak suatu benda.

*Korteks oksipitalis* mengundang sel-sel yang peka terhadap warna, garis kemiringan dan peka juga terhadap bentuk, di dekat sel peka warna, terdapat sel yang selektif terhadap gerakan terarah dan sel yang sensitif terhadap bentuk. Selain area *oksipitalis*, daerah *visual-spasial* juga terdapat pada *lobus parietalis* kanan. *Lobus* ini berfungsi dalam membayangkan keadaan ruang ditinjau dari semua sudut dan mengarahkan gerakan untuk menempatkan benda atau bagian benda

kedalam gambar atau bagunan sesuai intruksi. Oleh karena itu, menurut Markam dan Markam dalam Musfiroh (2008: 4.5) otak kanan *parietalis* disebut sebagai otak *visual-spasial* non bahasa.

## 2. Aspek Kecerdasan *visual-spasial*

Menurut Musfiroh (2008: 4.6) aspek dari kecerdasan *visual-spasial* adalah kepekaan terhadap bentuk, unsur bentuk, ukuran, komposisi, dan warna. Mereka yang cerdas *visual-spasial* sangat imajinatif mampu membayangkan sesuatu dengan detil, senang membuat kontruksi tiga dimensi dari unsur, seperti: lego, *brick*, *bombiq*, dan balok dan juga mereka belajar dengan melihat dan mengamati benda, bentuk dan warna.

Adapun aspek yang dijadikan fokus dalam penelitian ini yaitu:

### a. Bentuk

Alat permainan edukatif yang mengandung unsur konsep bentuk juga dapat diberikan secara dini. Dengan bermain dan secara tidak khusus disebutkan nama bentuknya, juga pengulangan bermain dengan alat ini akan semakin memiliki konsep dan mengenal nama bentuk tersebut dengan spontan. Misalnya, bila terlalu sulit bagi anak untuk mengingat nama segi-empat, maka tidak usah dipaksakan. Yang penting anak dapat memila-memila berdasarkan bentuk yang senada dan istilah segi empat diganti dengan istilah kotak. Hal ini juga dapat diperlakukan pada bentuk lain, misalnya kata “lingkaran” diganti benjadi bundaran.

#### b. Ukuran

Menurut Jumaris (2006: 46) kemampuan dasar yang berkaitan dengan ukuran diperoleh dari pengalaman anak pada waktu ia berinteraksi pada lingkungannya, khususnya pengalaman yang berhubungan dengan membandingkan, mengklasifikasikan, dan menyusun atau mengurutkan benda-benda.

Kegiatan-kegiatan informal yang dapat dilakukan anak dalam mengembangkan kemampuan dasar yang terkait dengan ukuran seperti: (1) membandingkan anak yang lebih tinggi antara seorang anak dengan temannya, (2) mengukur panjang ruangan menggunakan langkah kaki anak, (3) menghitung jumlah air untuk mengisi botol dengan menggunakan ukuran cangkir air dan menemukan benda yang paling besar dan paling kecil yang ada dalam satu ruangan.

Dalam penelitian ini aspek ukuran yang dimaksud bukanlah seperti yang diuraikan diatas namun ukuran yang dimaksud disini berupa ukuran terhadap balok-balok dan ukuran bangunan yang akan anak rancang.

#### c. Warna

Sugiman dalam Buletin PAUD, (2006: 22) warna-warna tersebut meliputi: merah, biru, hijau, kuning, coklat, jingga, hitam, putih dan abu-abu. Dalam hal memberikan kesempatan anak untuk belajar mengenal berbagai warna mengenal warna yang sama dan

berbeda, melatih daya ingat dan konsentrasi melengkapi pola, dan menghitung.

d. Menuangkan ide dalam merancang

Anak yang menonjol kecerdasan *visual-spasial* cenderung suka melakukan permainan konstruktif, menonjol dalam mengenal bentuk, ukuran dan warna. Menurut Yuliani, (2011: 190) permainan konstruksi dapat mengoptimalkan perkembangan kecerdasan *visual-spasial* anak. Anak dapat menggunakan alat permainan seperti balok-balok, *maze* (mencari jejak), *puzzle* (merangkai kepingan gambar), dan permainan rumah-rumahan

3. Karakteristik Kecerdasan *visual-spasial*

Kemampuan *visual-spasial* anak usia 5-6 tahun, anak sudah mampu mendesain, membuat grafik dan mampu merancang bangunan. Selanjutnya, Musfiroh (2008: 4.4-4.6) mengemukakan bahwa karakteristik kecerdasan *visual-spasial* anak yaitu (a) peka terhadap warna, garis, bentuk, ukuran, (b) memiliki kemampuan membayangkan sesuatu, melahirkan ide secara *visual* dan *spasial* dalam bentuk merancang (c) memiliki kemampuan memadukan warna-warna ketika melukis/menggambar/mewarnai, (d) memiliki kemampuan dalam memahami arah dan bentuk.

Adapun indikator kecerdasan *visual-spasial* anak usia dini 5-6 tahun Musfiroh (2008: 4.5).

- a. Anak yang cerdas *visual-spasial* cepat menangkap karakteristik objek dan memiliki kemampuan alami untuk menuangkannya kedalam bentuk gambar, bentuk tiga dimensi dan seni kerajinan.
- b. Anak yang memiliki kecerdasan *visual-spasial* peka terhadap bentuk, ukuran, unsur bentuk, komposisi, warna, dan mereka detail lainnya, mereka mampu merekam dengan akurat apa yang dilihat dan dibayangkannya.
- c. Anak dengan kecerdasan *visual-spasial* sangat imajinatif, mampu membayangkan sesuatu dengan detail bentuk, warna, dan komposisinya.
- d. Anak cerdas *visual-spasial* senang membuat konstruksi tiga dimensi dan unsur seperti: lego, *bricks*, *bombiq*, dan balok.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa karakteristik kecerdasan *visual-spasial* pada anak yaitu kepekaan terhadap warna, bentuk dan ukuran, serta kemampuan dalam menuangkan ide dalam merancang bangunan.

#### 4. Jenis-jenis kecerdasan *visual-spasial*

Abdurrahim dalam Indriyani (2002: 22) mengemukakan bahwa terdapat lima jenis kemampuan *visual-spasial*, yaitu:

- a. Hubungan keruangan (*spatial relation*), menunjukkan persepsi tentang posisi berbagai objek dalam ruang.
- b. Diskriminasi *visual* (*visual discrimination*), menunjukkan pada kemampuan membedakan suatu objek dari objek yang lain.

- c. Diskriminasi bentuk dan latar (*figure-ground discrimination*), menunjukkan pada kemampuan membedakan suatu objek dari latar belakang yang mengelilinginya.
- d. *Visual clouser*, menunjuk pada kemampuan mengingat dan mengidentifikasi suatu objek tersebut tidak diperhatikan secara keseluruhan.
- e. Mengenal *objek (object recognition)*, menunjuk pada kemampuan mengenal sifat berbagai objek pada saat mereka memandang. Pengenalan tersebut mencakup berbagai bentuk geometri, hewan, huruf, angka, kata dan sebagainya.

Berdasarkan lima jenis kecerdasan *visual-spasial* yang telah disebutkan di atas, maka dalam penelitian ini menggunakan jenis mengenal objek, dimana mengenal objek merupakan kemampuan mengenal sifat berbagai objek pada saat mereka memandang. Pengenalan tersebut mencakup berbagai bentuk geometri, huruf, angka, kata dan sebagainya.

##### 5. Cara Mengembangkan Kecerdasan *Visual-Spasial*

Banyak cara mengembangkan kecerdasan *visua-spasial* anak. Menurut Ali (2003: 125), anak dengan kecerdasan *visual-spasial*, *image streaming* membayangkan sesuatu, imajinasi membayangkan sesuatu kejadian dengan menggunakan bahan cerita yang disampaikan dan melihat sesuatu dengan berbagai sudut.



Suyadi (2009: 217) mengemukakan bahwa kecerdasan *visual-spasial* pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara seperti dengan bermain bentuk, bermain melatih ingatan, mengapresiasi gambar dan bermain “sambung cerita” dan bernyanyi.

Musfiroh (2008: 4.7) mengemukakan kecerdasan *visual-spasial* pada anak usia dini dapat dikembangkan dengan berbagai cara seperti bermain, mengerjakan maze, merancang sesuatu, membangun balok-balok, lego atau melihat bentuk, warna, gambar, dan tekstur. Kecerdasan *visual-spasial* anak juga dapat dikembangkan dengan bermain balok atau benda lain untuk membuat suatu bangunan benda, seperti mobil, rumah, dan pesawat.

Berdasarkan uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa anak yang memiliki kecerdasan *visual-spasial* mereka belajar lebih mudah dengan memahami sesuatu lewat gambaran. Selain itu, anak belajar dengan berimajinasi kaya khayalan. Dari uraian diatas pula, terdapat banyak cara yang dilakukan untuk mengembangkan kecerdasan *visual-spasial* anak, seperti dengan kegiatan bermain, merancang suatu bangunan, dan bercerita. Adapaun dalam penelitian ini, peneliti hanya memfokuskan pada mengembangkan kecerdasan *visual-spasial* dengan bermain *building block*, yaitu membuat sebuah bangunan dengan menggunakan balok

## **2. Bermain *Building Block* Untuk Meningkatkan Kecerdasan *Visual-Spasial***

### **Anak Usia Dini.**

#### **a. Bermain *Building Block***

##### **1) Bermain**

Seperti dikemukakan para ahli di atas kecerdasan *visual-spasial* anak dapat dikembangkan dengan bermain. Menurut Prasetyono (2008: 23) bermain bagi anak-anak bukan sekedar bermain, tetapi bermain merupakan salah satu bagian dari proses pembelajaran. Dalam bermain itu anak dapat menerima banyak rangsangan selain dapat membuat dirinya senang juga dapat menambah pengetahuan anak. Selanjutnya Mayke (2001: 5) mengemukakan tujuan bermain adalah sebagai sarana latihan dan mengelaborasi keterampilan yang diperlukan saat dewasa nanti misalnya bermain berfungsi sebagai sarana melatih keterampilan untuk bertahan hidup dapat kita amati pada anak-anak kucing yang lari mengejar dan menangkap mangsanya.

Berdasarkan uraian diatas dapat didefinisikan bahwa bermain sangat penting untuk anak usia dini dalam merangsang perkembangan proses pembelajaran anak karena dengan bermain sambil belajar anak dapat menambah pengetahuannya, dan juga membuat anak merasa senang.

## 2) *Buiding Block*

Menurut Kend (2006: 32) *Block* adalah alat yang bermanfaat untuk mengajarkan anak tentang konsep ukuran, bentuk, dan warna. Selanjutnya dikemukakan oleh Sugiman dalam Buletin PAUD (2006: 27) balok merupakan potongan kayu yang memiliki berbagai bentuk. Umumnya berbentuk segi empat atau kubus, balok, apapun jenisnya digunakan anak membuat bentuk konstruksi atau bangunan. *Building* adalah kegiatan konstruksional proses membangun, melalui permainan konstruksional anak-anak dapat mengembangkan ekspresi kreatif, belajar kognitif, keterampilan kognitif, keterampilan manipulatif, imajinasi dan aspek dramatis (Somerset, 1968: 290).

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa bermain *building block* adalah permainan konstruksional dimana anak dapat membuat keterampilan dan mengembangkan imajinasi kreatifnya dalam membuat/merancang sebuah bangunan dari berbagai bentuk balok-balok potongan kayu tersebut.

## 3) Jenis-Jenis Balok

Dodge dalam Masnipal (2013: 295) menyatakan bahwa terdapat dua jenis balok yang direkomendasikan untuk digunakan, yaitu *unit balock* (balok unit) dan *holloe balock* (balok hallow). Menurut Rudolpin dalam Masnipal (2013: 295) balok unit biasanya digunakan dalam ruangan, sedangkan balok hollow diluar ruangan.

Balok unit adalah potongan-potongan terbuat dari kayu keras atau plastik dengan berbagai ukuran dan bentuk, antara lain berupa balok berbentuk kubus, persegi empat, tiang/setengah tiang, segitiga, silinder. Balok unit dapat membantu anak-anak belajar dalam mengembangkan konsep, menyeleksi dan membangun, misalnya bangunan rumah, jembatan, robot, dan binatang.

Balok holow adalah jenis permainan yang terbuat dari kayu tetapi dibentuk sedemikian rupa menjadi kotak-kotak kayu besar berbentuk persegi empat atau segi tiga. Dengan balok holow anak dapat membangun struktur-struktur besar misalnya menjadi kapal, pesawat terbang, roket, dan anak dapat duduk diatasnya dan berpura-pura menjadi seorang kapten, pilot atau astronot.

Berdasarkan uraian diatas terdapat dua jenis balok yaitu balok unit dan balok holow, dua jenis balok tersebut berupa permainan yang membentuk dan merancang. Namun peneliti dalam penelitian ini difokuskan pada jenis balok unit, anak membuat bangunan.

#### 4) Tahap-tahapan Bermain *building Block*

Menurut Luluk dkk (2008: 11.14) ada tiga tahap perkembangan anak dalam penggunaan balok yaitu:

##### a) Tahap 1: membawa balok (bermain fungsional)

Pada tahap ini anak yang belum pernah bermain balok sebelumnya anak akan membawa balok tersebut kedalam truk, pada saat ini anak akan tertarik untuk mempelajari tentang balok-balok, dengan mengalami

hal-hal tersebut, anak mulai belajar tentang balok-balok yang dapat digunakannya dan memiliki pemahaman tentang apa yang dapat dan apa yang tidak dapat ia lakukan dengan balok.

b) Tahap 2: numpuk balok dan meletakan nya di lantai

Pada tahap ini anak menumpuk atau meletakan balok dilantai, pada tahapan ini anak menemukan bagaimana caranya membuat menara dengan menumpuk balok dan bagaimana kelihatannya jika diletakan di lantai dan juga pada tahap ini anak mulai menerapkan khayalan dan kemampuan kritis.

c) Tahap 3: menghubungkan balok untuk membuat bangunan

Pada tahapan dua menandai transisi dari hanya menumpuk balok, kepada membuat bangunan yang nyata. Anak yang telah terbiasa dengan bangunan jalan menemukan bahwa mereka dapat menggunakan jalan untuk menghubungkan menara-menara. Penemuan ini membawa anak kepada tahap percobaan aktif ketika anak menerapkan kemampuan memecahkan masalah. Biasanya dalam tahap 3 anak telah memiliki barbagai pengalaman dengan balok, pengalaman ini membuat mereka mampu menggunakan balok dengan cara-cara baru yang kreatif.

d) Tahap 4: membuat bangunan yang jelas terlihat (bermain dramatik)

Anak yang berpengalaman dengan balok (4-6 tahun) dapat meletakan balok dengan menggunakan keterampilan dan ketelitian, anak belajar beradaptasi pada bangunan mereka dengan membuat struktur dengan membuat bangunan balok ke atas, sekeliling atau di atas

penghalang. Pada tahap empat anak mulai ahli dalam membuat susunan yang kompleks dan tidak mencontoh karya orang lain (hasil buatan sendiri). Selama tahap perkembangan ini anak membutuhkan balok-balok dengan variasi ukuran dan bentuk balok sehingga mereka dapat membuat bangunan yang lebih lengkap. Tanda lain dari tahapan ini adalah anak dapat menamai atau memberi tanda bangunannya yang sering digunakan untuk bermain dramatik.

Sedangkan menurut Hoorn dalam Masnipal (2013: 297) tahapan membangun balok (*building block*) meliputi tujuh tahap yaitu :

- a. Balok dibawa dan disusun, tetapi belum digunakan untuk konstruksi
- b. Anak mulai mendirikan, membangun deretan, deretan horizontal atau vertical diatas lantai atau meja.
- c. Memasang jembatan dua balok dihubungkan dengan balok ketiga.
- d. Membuat pagar balok melingkungi ruang.
- e. Pola dekorasi, sering dengan simetris.
- f. Struktur dilabelkan untuk tujuan bermain dramatik.
- g. Bermain dramatik digabungkan dengan membangun menggunakan struktur.

##### 5) Merangsang imajinasi anak.

Menurut Luluk dkk (2008: 11.18-11.19) sebelum bermain balok, pendidik perlu merangsang imajinasi anak agar mereka mendapatkan ide-ide selama bermain balok, ada lima hal yang dapat dilakukan untuk merangsang imajinasi anak yaitu:

- a. Membacakan buku tentang bangunan-bangunan yang mungkin dibuat oleh manusia.
- b. Bercerita tentang bangunan rumah, gedung bertingkat, jalan-jalan, kebun binatang, pos polisi.
- c. Memperlihatkan gambar-gambar bangunan, tempat-tempat umum, atau jalan-jalan, berupa poster, foto, brosur, majalah.
- d. Mendiskusikan apa yang dibangun anak saat bermain balok, termasuk minat anak membuat bangunan tertentu.
- e. Apabila memungkinkan kita dapat memutar film-film atau cuplikan-cuplikan film yang berisi berbagai macam bangunan dan jalan.

#### 6) Langkah-langkah Bermain Balok

Berdasarkan pendapat para ahli bahwa penggunaan alat permainan di kalangan anak usia dini sangat membantu mereka dalam mengembangkan daya fantasi dan kreativitas. Alat bermain merupakan bagian dari lingkungan belajar, perlu disediakan dalam setiap penyelenggaraan pendidikan anak usia dini, disamping ruang fisik dan bahan-bahan untuk mempermudah penggunaan serta mendorong minat anak bermain, beberapa ahli menyarankan agar lingkungan belajar tersebut ditata dengan baik yaitu melalui area atau sudut.

Dikalangan pendidikan anak usia dini dikenal beberapa jenis permainan konstruktif, seperti permainan menggunakan balok membangun (*building block*), pasir air, tanah liat atau plastisin dari beberapa jenis

tersebut, yang paling dikenal banyak digunakan dan hampir dimiliki oleh setiap taman kanak-kanak ialah jenis permainan balok. Hammond dalam Masnipal (2013: 290).

Adapun langkah-langkah bermain balok menurut Luluk dkk (2008: 11.25) yaitu:

- a) Pertama pendidik bersama anak membahas tentang tema.
- b) Pendidik memberikan motivasi melalui cerita dan menunjukkan gambar-gambar yang sesuai dengan tema .
- c) Pendidik mengenalkan balok-balok dan alat penunjang atau permainan lain yang akan digunakan.
- d) Pendidik bersama anak membahas aturan tata tertib bermain pembangunan.
- e) Anak mulai membangun dengan balok dan guru mengawasi anak-anak yang sedang bekerja atau ikut bermain sambil memberi motivasi jika diperlukan.

Bermain memberikan banyak mafaat bagi anak untuk merangsang pengetahuannya dan memberikan pengalaman-pengalaman yang baik untuk dirinya sebagai pelajaran bagi anak. Dalam bermain banyak sekali jenis permainan yang bisa memberikan manfaat bagi anak salah satunya adalah jenis permainan *building block*. Bermian *buiding block* memberi manfaat bagi anak Hammond dalam Masnipal (2013: 294) mengemukakan bermain balok (*building block*) memberikan manfaat yang luas bagi perkembangan anak, baik fisik dan



koordinasi otot, emosi, sosial, ekspresi kreatif, perkembangan indra, dan belajar konsep bentuk, ukuran dan nilai jumlah.

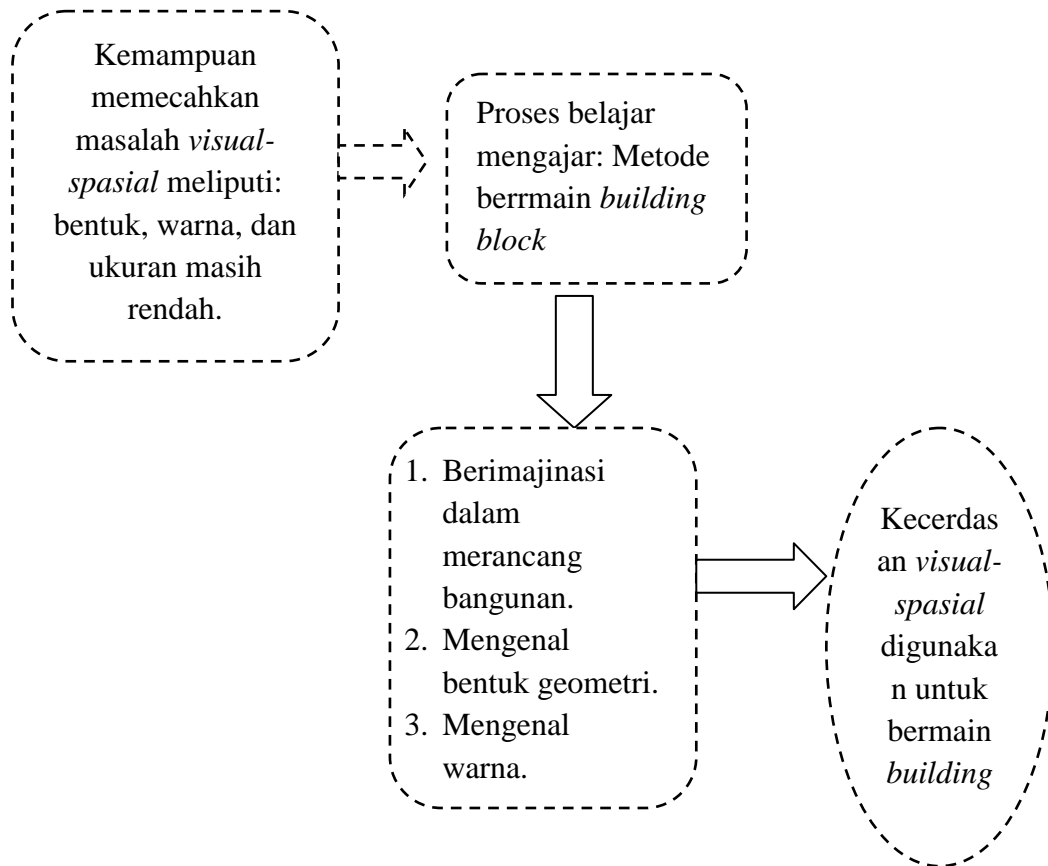
Dodge dalam Masnipal (2013: 294) menyatakan bahwa bermain dengan balok memberikan anak-anak sebuah kesempatan untuk menciptakan gambar dalam bentuk kongkrit. Kemampuan menciptakan ini merupakan representasi dari pengalaman yang merupakan basis baru dari berfikir abstrak, selain itu bermain balok juga dapat meningkatkan pemahaman kongkrit dari konsep penting pada berpikir logika dan anak belajar tentang ukuran, bentuk, jumlah, area, panjang, pola, dan berat dalam membangun struktur dapat merangsang kreativitas mereka.

## **B. Penelitian Yang Relevan**

Penelitian yang dilakukan oleh Jumia (2013) dalam upaya meningkatkan kreativitas anak TK melalui bermain balok dikelompok A TKIT Harapan Bunda Semarang membuktikan bahwa bermain dengan balok dapat meningkatkan kreativitas anak.

Penelitian yang dilakukan oleh Sulistia (2009) dalam upaya meningkatkan kreativitas anak TK melalui permainan konstruksi dikelompok B TK Harapan Bunda Bandung membuktikan bahwa bermain konstruksi meningkatkan kreativitas anak.

### C. Paradigma Penelitian



Berdasarkan bagan paradigma penelitian diatas maka, dapat digambarkan bahwa, meningkatkan kemampuan mengenal konsep bentuk, ukuran dan warna melalui metode bermain *building block* yang terdiri dari variabel peneliti.

Penelitian ini dilakukan meningkatkan kemampuan mengenal konsep bentuk, ukuran dan warna melalui metode bermain *building block* pada PAUD Dharma Wanita Provinsi Bengkulu, melalui metode bermain *building block* dapat meningkatkan kemampuan anak dalam mengenal konsep bentuk, ukuran dan warna.

#### **D. Hipotesis Penelitian**

Hipotesis penelitian merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah peneliti ini telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pernyataan Sugiono (2011: 70). Hipotesis dalam penelitian ini adalah: Melalui metode bermain *building block* dapat meningkatkan kemampuan mengenal konsep bentuk, ukuran dan warna pada anak PAUD Dharma Wanita Povinsi Bengkulu.

### **BAB III METODELOGI PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Aqib, dkk (2011: 2-3) mengemukakan bahwa penelitian tindakan kelas (PTK) adalah penelitian yang dilakukan oleh guru dikelasnya sendiri melalui refleksi diri dengan tujuan untuk memperbaiki kinerjanya sehingga hasil belajar siswa meningkat.

#### **B. Tempat Dan Waktu Penelitian**

##### **1. Tempat penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu, jalan Taman Remaja Lingkar Barat, kelas B6.

##### **2. Waktu penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan dari tanggal 24 Februari sampai dengan 12 Maret 2014. Pelaksanaan tindakan memerlukan waktu 3 minggu yaitu pada minggu ke tiga bulan Februari sampai dengan minggu pertama bulan Maret 2014. Pelaksanaan tindakan kelas dilakukan dengan dua siklus. Pada siklus I, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari senin tanggal 24 Februari 2014, pertemuan ke dua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 25 Februari 2014, pertemuan ketiga pada hari rabu tanggal 26 Februari 2014, pertemuan keempat pada hari kamis tanggal 27 Februari 2014. Sementara itu pada siklus II, pertemuan pertama dilaksanakan pada hari kamis tanggal 6 Maret 2014, pertemuan kedua dilaksanakan pada hari selasa tanggal 7 Maret 2014,

pertemuan ketiga pada hari rabu tanggal 10 Maret 2014, dan pertemuan keempat hari kamis tanggal 12 Maret 2014.

***Tabel 3.1 Alokasi Waktu Penelitian***

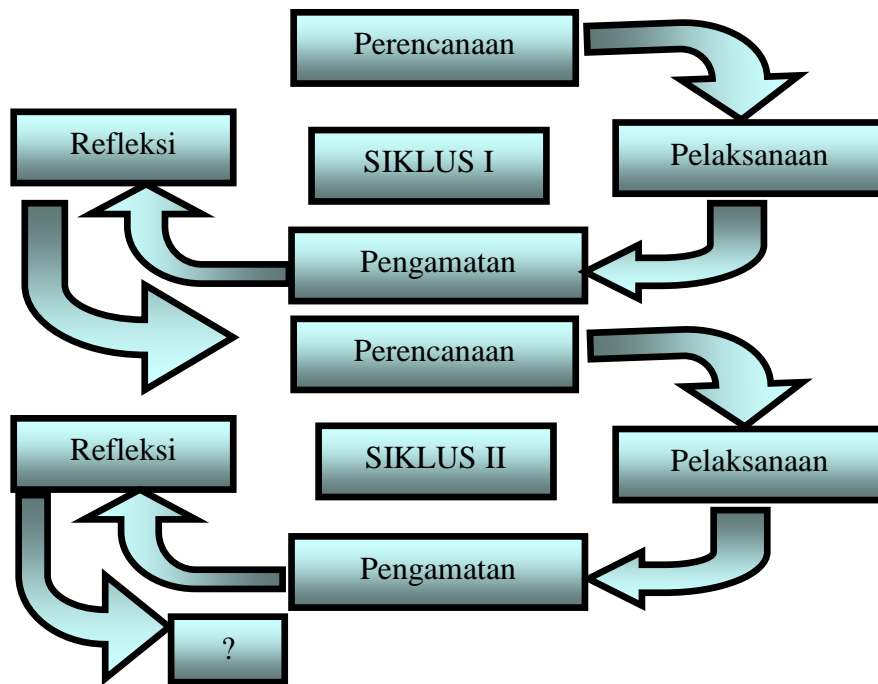
Kegiatan	Desember	Januari	Februari				Maret				April	mei				Juni			
			1	2	3	4	1	2	3	4		1	2	3	4	1	2	3	4
Pembuatan proposal																			
Seminar proposal																			
Perbaikan proposal																			
penelitian tindakan kelas																			
Pengolahan dan pembuatan skripsi																			
Seminar skripsi																			
Perbaikan skripsi																			

### **C. Subjek penelitian**

Subjek penelitian ini yaitu anak kelompok B6 Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu yang berjumlah 12 orang anak, yaitu 3 anak laki-laki dan 9 anak perempuan.

### **D. Prosedur penelitian**

Tindakan terdiri dari empat rangkaian kegiatan yang dilakukan dalam siklus berulang. Empat kegiatan utama yang ada pada setiap siklus, yaitu: (1) perencanaan, (2) tindakan, (3) pengamatan, (4) refleksi, yang dapat digambarkan sebagai berikut:



Arikunto, dkk (2012: 16)

## E. Hasil Penelitian

### 1. Gambaran umum penelitian

Penelitian ini dilakukan pada semester genap di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu tahun ajaran 2013/2014. Pelaksanaan tindakan berlangsung dalam jangka waktu 3 minggu pada minggu keempat bulan Februari hingga bulan Maret minggu kedua. Penelitian tindakan kelas ini menggunakan bentuk kolaborasi. Seorang guru menjadi pihak kolaborasi yang melaksanakan pembelajaran yang dirancang oleh peneliti untuk dilaksanakan pembelajaran yang dirancang oleh peneliti untuk dilaksanakan dikelas dan peneliti sebagai pelaksana dan penanggung jawab penuh penelitian ini. Tujuan utama dari penelitian ini adalah meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak usia dini di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu pada Kelompok B6.

Peneliti dan kolaborator terlibat secara penuh dalam perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi pada tiap-tiap siklusnya. Keempat tahapan tersebut saling terkait dan berkelanjutan. Penelitian tindakan kelas ini telah dilaksanakan dalam dua siklus yang sudah dianggap mampu memenuhi kepuasan peneliti dalam mencapai hasil yang diinginkan dan mengatasi persoalan yang ada.

## 2. Rincian penelitian

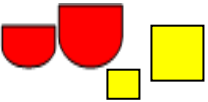
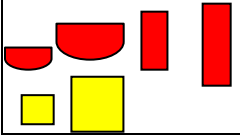
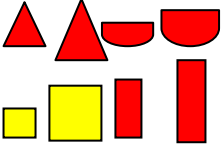
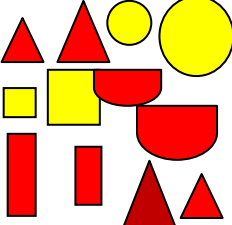
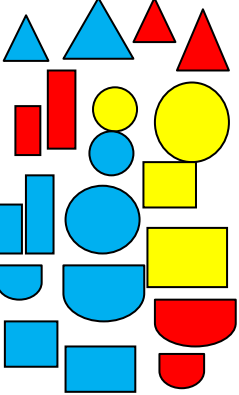
Adapun prosedur penelitian tindakan kelas yang telah dilakukan terbagi dalam perencanaan, tindakan, pengamatan (observasi), dan refleksi.

### a. Rencana tindakan

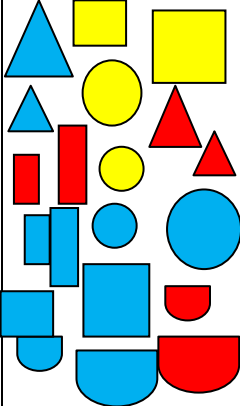
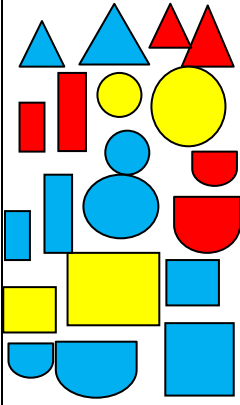
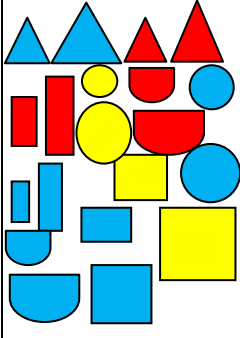
Penelitian ini dilakukan di Taman Kanak-kanak Dharma Wanita Persatuan Provinsi Bengkulu yang berjumlah 12 anak. Dengan menerapkan metode bermain *building block* untuk meningkatkan kecerdasan *visual-spasial* anak kelompok B6. Pelaksanaan tindakan berlangsung dalam jangka waktu 3 minggu pada minggu keempat bulan Februari hingga minggu kedua bulan Maret. Siklus dilakukan sebanyak dua kali. Data yang dibutuhkan dalam penelitian ini adalah data kualitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan observasi secara langsung pada saat proses pembelajaran berlangsung dengan menggunakan alat bantu instrumen yang disusun oleh peneliti berpedoman pada kemampuan bermain *building block* anak. Peneliti menganggap bahwa peningkatan kecerdasan *visual-spasial* yang dilaksanakan melalui kegiatan bermain *building block* dikatakan berhasil

jika minimal rata-rata 75% dari seluruh anak yang hadir menguasai kemampuan *visual-spasial* untuk tiap aspek dari tindakan yang dinilai, dan rata-rata kelas untuk kemampuan *visual-spasial* secara keseluruhan adalah 4 atau masuk dalam kategori baik (**B**)

**Tabel 3.2 Siklus I, II dan Kegiatan.**

Si kl us	Pert emu an	Hari, tanggal dan tahun	Tema/sub tema	Aspek kecerdasan yang diteliti kemampuanny a	Kegiatan	
					<i>Balock</i>	<i>building</i>
Si kl us I	1	Senin, 24 Februari 2014	Lingkungan ku/ Lingkungan sekolah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• merancang bangunan</li> <li>• Mengenal konsep bentuk geometri</li> <li>• Mengenal konsep Ukuran</li> <li>• Mengenal warna</li> </ul>		Anak merancang dari bentuk-bentuk balok dengan 2 warna, 2 bentuk dan 2 ukuran.
	2	Selasa, 25 Februari 2014	Lingkungan ku/ Lingkungan sekolah			Anak merancang dengan 2 warna, 3 bentuk dan 2 ukuran.
	3	Rabu, 26 Februari 2014	Lingkungan ku/ Lingkungan sekolah			Anak merancang dengan menggunakan 4 bentuk, 2 warna, dan 2 ukuran.
	4	Kamis, 27 pebruari 2014	Lingkunagn ku/ Lingkungan sekolah			Anak merancang dengan menggunakan 5 bentuk, 2 ukuran dan 2 warna.
		Senin, 6 Maret 2014	Lingkungan ku/ Lingkungan rumah			Anak merancang bangunan dengan menggunakan 3 warna, 5 bentuk 2 ukuran.



		Selasa, 7 Maret 2014	Lingkungan ku/ Lingkungan rumah	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengenal konsep Ukuran</li> <li>• Mengenal warna</li> </ul>		Anak merancang bangunan dengan menggunakan 3 warna, 5 bentuk 2 ukuran
		Rabu, 10 Maret 2014	Lingkungan ku/ Lingkungan rumah			Anak merancang bangunan dengan menggunakan 3 warna, 5 bentuk 2 ukuran
		Kamis, 12 Maret 2014	Lingkungan ku/ Lingkungan rumah			Anak merancang bangunan dengan menggunakan 3 warna, 5 bentuk 2 ukuran

#### b. Tahapan Siklus

##### 1) Siklus I

###### a. Tahapan perencanaan tindakan (*planning*)

Pada siklus I, dimulai dengan tahapan perencanaan yang diawali dengan pengenalan kegiatan bermain *building block* kepada kolaborator. Selanjutnya bersama dengan kolaborator melakukan

penyusunan langkah-langkah pembelajaran dengan menerapkan pembelajaran klasikal. Kemudian menyiapkan RKM (Rencana Kegiatan Mingguan), Menyampaikan RKH (Rencana Kegiatan Harian) dan dengan tema Lingkungan dan Sub Tema Lingkungan Ku.

b. Tahapan Tindakan (*acting*)

Tahapan selanjutnya adalah penerapan tindakan dengan kegiatan yang mengacu pada RKH. Kegiatan yang disusun pada siklus I difokuskan pada kegiatan pembelajaran dikelas. Dalam pelaksanaan tindakan ini peneliti akan bertindak sebagai guru untuk proses pembelajaran dengan menerapkan model pembelajaran klasikal. Adapun kegiatan dapat diuraikan seperti dibawah ini:

- 1) Peneliti bersama kolaborator melaksanakan pembelajaran sesuai dengan Rancangan Kegiatan harian (RKH) yang telah disusun bersama kolaborator.
- 2) Peneliti melakukan kegiatan tanya jawab mengenai kegiatan bermain *building block*.
- 3) Peneliti memberikan contoh pada anak bagaimana cara melakukan kegiatan bermain *building block*.
- 4) Peneliti menyiapkan kegiatan yang akan dilaksanakan dengan model pembelajaran klasikal.
- 5) Masing-masing anak diharapkan dapat menyelesaikan kegiatan yang telah dipersiapkan oleh peneliti.

c. Tahapan Pengamatan (*observing*)

Pengamatan dilakukan pada saat tindakan sedang dilakukan. Keduanya berlangsung pada saat yang sama. Pengamatan dilakukan memakai format observasi yang telah disusun dan melakukan penilaian dengan menggunakan format evaluasi yang telah ada. Pengamatan ini dilakukan untuk mengetahui sejauh mana keberhasilan yang dicapai oleh anak.

d. Tahap Refleksi

Pada tahap ini, penelitian kolaborator mengidentifikasi hal-hal yang sudah dicapai dan belum dicapai pada siklus I, mengapa terjadi demikian dan langkah apa saja yang perlu dilakukan untuk perbaikan pada siklus berikutnya.

Siklus II, siklus ini merupakan perbaikan dari siklus sebelumnya. Tahapan dari setiap siklus disusun dengan rencana yang matang, dengan mempelajari hasil refleksi tindakan siklus I dan menggunakannya sebagai masukan pada tindakan siklus II. Pada siklus ini juga terjadi empat kegiatan utama yang terdiri dari: perencanaan, tindakan, pengamatan dan refleksi.

**F. Peran dan Posisi Peneliti Dalam Penelitian**

Peran peneliti dalam penelitian yaitu sebagai guru yang terlibat langsung didalam proses pembelajarn dikelas sesuai dengan rancangan kegiatan mingguan (RKM) dan rancangan kegiatan harian (RKH) yang telah

disusun. Peneliti bersama guru kelas bekerja sama dalam pembelajaran dan observasi anak dikelas.

#### **G. Instrumen-Instrumen Pengumpulan Data Yang Digunakan**

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini yaitu menggunakan lembar observasi. Lembar observasi aktivitas anak digunakan untuk memantau atau setiap perkembangan anak mengenai kemampuan bermain *building block* yang menjadi patokan dalam pengukuran tingkatan kecerdasan *visual-spasial* (instrumen terlampir).

#### **H. Tehnik Pengumpulan Data**

##### **1. Observasi**

Observasi dilakukan bersama dengan pelaksanaan kegiatan pembelajaran. Observasi dilakukan untuk memperoleh data sebagai berikut:

- a. Untuk mendapatkan data anak tentang bermain *building block*
- b. Mengetahui kecerdasan *visual-spasial* yang dimiliki anak (observasi anak)
- c. Memecahkan masalah dengan bermain *building block*.

##### **2. Dokumentasi**

Dokumentasi yang dilakukan untuk mengumpulkan data diri nama anak.

## I. Teknik Analisis Data

Analisi data dilakukan untuk mengetahui keefektifan suatu kegiatan pembelajaran yang dilakukan. Pada penelitian tindakan kelas ini digunakan analisis diskripsi kualitatif, yaitu suatu metode penelitian yang bersifat menggambarkan kenyataan atau fakta sesuai dengan data yaang diperoleh dengan tujuan untuk mengetahui peningkatan kecerdasan *visual-spasial* anak. Analisis data dihitung dengan menggunakan statistik sederhana yaitu:

### 1. Lembar observasi aktifitas anak

Lembar observasi aktifitas anak disusun untuk mengetahui keaktifan anak selama kegiatan pembelajara berlangsung. Lembar observasi aktivitas anak digunakan sebagai acuan pengamatan dalam mengetahui kekurangan-kekurangan anak dilakukan oleh anak pada saat proses belajar mengajar berlangsung dan sebagai pedoman untuk memperbaiki pelaksanaan proses belajar mengajar pada siklus selanjutnya. Lembar observsi aktivitas anak berjumlah 4 butir observasi, skor tertinggi tiap butir observasi adalah 5 (lima). Jadi, kisaran skor penilaian untuk observasi aktivitas anak adalah:

Tabel 3.3 Skor Penilaian Untuk Lembar ObservasiAnak

No	Kriteria penilaian	Skor nilai	Kisaran skor
1	Sangat baik	5	4,6-5
2	Baik	4	3,6-4,5
3	Cukup	3	2,6-3,5
4	Kurang	2	1,6-2,5
5	Sangat kurang	1	0-1,5

## 2. Penilaian rata-rata

Peneliti menjumlahkan nilai yang diperoleh anak yang kemudian dibagi dengan jumlah anak yang ada di kelas yang diteliti sehingga diperoleh nilai rata-rata menurut (Aqib dkk 2011:204-205).

Nilai rata-rata dapat dihitung dengan menggunakan rumus:

$$X = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan:

$\bar{X}$  = Nilai rata-rata

$\sum X$  = Jumlah nilai

$N$  = Jumlah siswa

## 3. Penilaian untuk ketuntasan belajar

Terdapat dua kategori ketuntasan belajar, yaitu secara perorangan dan secara klasikal. Ketuntasan belajar secara perorangan dikatakan tuntas jika anak masuk dalam kategori baik atau nilai minimal 4. Sementara itu ketuntasan klasikal bisa dikatakan tuntas jika persentasi mencapai 75% untuk tiap aspeknya, artinya minimal untuk menghitung persentase ketuntasan belajar digunakan rumus berikut :

$$\text{Ketuntasan belajar} = \frac{\text{jumlah anak yang tuntas belajar}}{\text{jumlah anak}} \times 100\%$$

Tabel 3.4 Kriteria Keberhasilan Belajar Anak Dalam %

No	Kriteria penilaian	Kisaran skor
1	Sangat baik	$\geq 80\%$
2	Baik	60-79%
3	Cukup	40-59%
4	Kurang	20-39%
5	Sangat kurang	$\leq 20\%$

#### J. Indikator Keberhasilan

Penelitian tindakan kelas ini dikatakan berhasil apabila:

1. 75% dari jumlah 12 orang anak mampu merancang kedalam bentuk bermain *building block* dengan kriteria baik.
2. 75% dari jumlah 12 orang anak mampu mengenal konsep bentuk secara tepat dengan kriteria baik
3. 75% dari jumlah 12 oraang anak mampu mengenal ukuran secara benar dengan kriteria bik
4. 75% dari jumlah 12 orang anak mampu mengenal konsep warna dengan benar dengan kriteria baik.

#### K. Pertanggung Jawaban Penelitian

Dalam penelitian yang berjudul “Meningkatkan Kecerdasan *Visual-Spasial* Anak Usia Dini dengan Metode Bermain *Building Block*” peneliti bertanggung jawab sepenuhnya atas data yang peneliti dapatkan dan peneliti siap menanggung konsekuensi nantinya dalam penelitian apabila terdapat data yaang tidak sesuai dengan kenyataan yang didapatkan.